第二十四講　情報化社会論その2

戦後六十年の間、日本人は常にマンガやアニメ、キャラクターとともに生きてきた。そして、それらとの間に強い精神的絆(きずな)を結んでもきた。そういった長い時間の中で、いつのまにか、ぼくら日本人は「生身の現実」「生身の人間」に負けないくらい「マンガやアニメで描かれた現実」あるいは、そこに登場する「キャラクター」にリアリティや親近感を感じるようになってきたのである。

人間社会で傷つき、ストレスを抱える多くの子どもたちが、「現実の父親や親友」よりも「仮想現実のキャラクター」のほうにより強い安心感を覚えるという調査データなどは、まさにその好例だと言っていい。

評論家の大塚英志は、作家の新井素子がＳＦ雑誌の新人賞を受賞したときのインタビューで「ルパンみたいな小説を書きたかった」と答えたことに注目し、『キャラクター小説の作り方』の中で、次のように書いている。

> 彼女は別にルパンをノベライズしたわけではありませんが、『ルパン』のアニメが与えてくれる印象を文章で再現しよう、と、その時、どうやら思い立ったようです。それはもう二十年ぐらい前の出来事です。けれどもこの新井素子さんの思いつきは実は日本文学史上、画期的なことだったのです。誰もが現実のような小説を書くことが当たり前だと思っていたのに彼女はアニメのような小説を書こうとしたのです。

新井素子は、おそらく現実の世界よりも『ルパン三世』が持つ仮想現実世界のほうに強いリアリティを感じたのではないだろうか。［Ａ］、それを作品化しようと考えたのだとぼくには思える。受賞から三十年以上が経ち、彼女が作品化しようとしたこの感覚、「生身の現実」ではなく、「アニメやマンガの世界の現実」のほうにリアルを感じるという感覚は、今では多くの日本人たちに共通に「身体化」されつつあるのではないだろうか。ぼくは、今広がりつつある、こういった現実認識の変容を「キャラ化」と呼びたいと思う。

© RECRUIT HOLDINGS
本サービスに関する知的財産権その他一切の権利は著作権者に帰属します。
また本サービスに掲載の全部または一部につき無断複製・転載を禁止します。

かつて大人たちは、子どもたちがゲームやテレビアニメに熱中しているのを見ると、「現実とヴァーチャル世界の区別のつかない人間になってしまう」と心配した。そして、時に子どもたちが信じがたい、残忍な犯罪を起こすと、「ゲームやアニメの世界で簡単に人が死んでいくのを見てきたから、現実世界でもゲーム感覚で簡単に人を殺すようになった」とマスコミは書きたてた。しかし、当時そういった、いかにも［Ｂ］で、ステレオタイプな論調を耳にするたびに、「いくらゲームやアニメ漬けの生活をしていたとしても、実際に現実とヴァーチャルの区別がつかなくなり、シューティングゲームで敵を殺すように、簡単に生身の人間を殺してしまうなんてことは、まずあり得ない」と、多くの人は思っていたはずだ。

そういった論調は実際、言っている側も、子どもたちの射幸心を煽（あお）ろうとするアニメやゲーム業界に対する批判といった色合いが強く、本当のところ、どこまで信じていたのかも怪しい気がする。

それほどに、かつて「現実世界」というものは確固たるものと信じられていた。しかし、どうやらそうではないらしいことが、しだいに明らかになりつつある。

日本人は、戦後一貫して、アニメ、ゲーム、キャラクターに囲まれる生活をしてきた。そして、キャラクターとの間にもはや抜き差しならないほど強い精神的な絆を結んでいる。その中で、(ア)「キャラ化」の感覚は常に、ぼくらと寄り添い、身体化し続けているのだ。キャラクターだけでなく、高度情報化の包囲網もぼくらから「現実世界」との接触を奪いつつある。

一九九〇年代以降のインターネット、携帯電話の急速な普及は、高度情報化社会を一気に生活レベルにまで浸透させた。今では、多くのビジネスマンは日々パソコンの前で生活し、他の多くの人たちも携帯電話から目が離せない生活を送っている。実際、電車に乗ると、半数以上の人が携帯電話の画面を覗き込み、メールかゲームに興じている。これは、もはや当たり前になってしまった日常風景なのだが、少し引いて見てみると、ある種異様な光景でもある。彼らは、本当に「現実世界」を生きているのだろうか。かりそめの身体はそこにあったとしても、意識そのものはすでに仮想現実社会で暮らしているのではないのか。そう感じてしまうのは、ぼくだけではないような気がする。

また、こういった情報化社会の中で、ぼくらは現実世界のほとんどに「情報」あるいは「データ」として接触するようになった。現実世界は何者かによって恣意的に編集され、集約され、それをぼくらも恣意的に選択する。言うまでもなく、ぼくらの現実認識は情報によってしかなされなくなってしまったのだ。ぼくらが「現実」だと思いこんでいるものの多くも、実際のところ

© RECRUIT HOLDINGS
本サービスに関する知的財産権その他一切の権利は著作権者に帰属します。
また本サービスに掲載の全部または一部につき無断複製・転載を禁止します。

本当にそうかどうかは怪しくなっているのである。

日常的なコミュニケーションの多くも、今では対面ではなく、メールや電話で行うことが当たり前になっている。実際には一度も会うことなく、メールだけでことが済んでしまう相手だってめずらしくなくなってきている。いや［C］、メール中心の、仮想現実的なコミュニケーションに慣れてしまうと、実際に対面して行うコミュニケーションが億劫（おっくう）になったり、不快になったりするといった経験をした人も少なくないはずだ。

メールが中心となるコミュニケーションの相手は、もちろん現実の存在ではなく、情報としての対象である。つまり、おもしろいことに、ぼくらは現実の存在（対面する相手）よりも情報としての対象（メールでの相手）のほうに親近感を持ったり、愛着を覚えたりしているということなのだ。

九・一一の事件が起きたとき、テレビのキャスターは「これは現実です」と叫んだが、テレビモニターを通じてしかあの事件に接することのできなかったぼくらにとって、九・一一はもはや「生身の現実」ではなく、情報の断片としての「仮想現実」でしかなかったのだ。

ぼくらは日々の生活の中で、情報化された現実世界と向き合っている。テレビやパソコンのモニターを通じて事件や事故が起き、携帯やパソコンを通じて情報としての友達とコミュニケーションを取る。これが、至極当たり前の現代人の生活なのだ。

多くの日本人たちに、こういった現実との乖離（かいり）、現実に対する［D］、仮想現実を現実と感じる感覚が広がっていたとしても、それはむしろ当然と言わざるを得ないのかも知れない。情報化社会の進展とは多かれ少なかれ、そういった感覚を準備するものなのだ。そして、ぼくらが日々仮想現実空間で生きているのだとすれば、ぼくらの存在は、否応なく「キャラ」でしかあり得ないはずなのである。

なぜなら、インターネット社会とはそもそも「キャラ化社会」だからだ。

アバターはもちろんだが、アバターを使わなくても、ブログやチャット、掲示板やメールなどインターネット上のコミュニケーションに関わるとき、そこにあるのは「現実の私」とは別の人格、［E］「仮想現実空間上の私＝キャラとしての私」なのである。ネットや携帯電話でブログやメールを書くとき、そこにいる「私」は「現実の私」とは否応なく別のものにならざるを得ず、まさにパソコンや携帯電話上にだけ存在する「キャラとしての私」なのである。ミクシィなどのＳＮＳ（ソーシャル・ネットワーク・サービス）（社会的ネッ

© RECRUIT HOLDINGS
本サービスに関する知的財産権その他一切の権利は著作権者に帰属します。
また本サービスに掲載の全部または一部につき無断複製・転載を禁止します。

トワークをインターネット上で展開していくサービス）や通常のメール、情報収集、通販、オークションなど、ぼくらは日常生活の多くの時間をネット＝仮想空間上で過ごしている。

たとえば、一日中ミクシィでマイミクたちとのやりとりを繰り返していれば、そこにいる「私」はおのずと「キャラとしての私」としてのみ存在することになる。パソコンの前にいる「私＝アイデンティティ」は、やがてパソコンの中にいる「私＝キャラ」へと飲み込まれていくのである。その生活が長く続けば、二つの「私」のヒエラルキーは逆転し、やがて「現実に存在する私」よりも「キャラとしての私」のほうに親近感を覚え、それにアイデンティティさえ感じるようになったとしても不思議ではない。SNSやブログ上での自らのアバターへの愛情の深さや感情移入は、そういったことの表れだと言ってもいいのである。

かつて牧歌的に語られた現実と仮想現実の倒錯、そして「私のキャラ化」が、気がつくと、今では既に日常化してしまっていたのである。そして、それは、常軌を逸した犯罪やそれを準備する病理といった、極めて特殊な形で突出するのではなく、むしろ、(イ)仮想現実への親和性という形で、ごくごく日常的な生活の様々な局面、身体そのものの感覚やプライベートなコミュニケーション、さらには政治や経済、教育といった社会のシステムそのもののあり様の中に、少なからぬ影響を与えているのである。それが、「キャラ化するニッポン」の実態なのだ。

（相原博之『キャラ化するニッポン』より）

注　九・一一の事件＝二〇〇一年九月十一日に、ニューヨークの高層ビルに飛行機が突入した事件。
アバター＝インターネットコミュニティで用いられる、自分の分身となるキャラクター、またはそのサービスの名称。
ヒエラルキー＝ピラミッド型の階層組織。

問１　空欄［A］、［C］、［E］に入れるのに、最も適当と思われるものを、それぞれ次のなかから選べ。

①　いわば　②　まして　③　もっとも　④　とするなら　⑤　それなのに
⑥　ときに　⑦　むしろ　⑧　なぜなら　⑨　だからこそ

© RECRUIT HOLDINGS
本サービスに関する知的財産権その他一切の権利は著作権者に帰属します。
また本サービスに掲載の全部または一部につき無断複製・転載を禁止します。

問２　空欄［Ｂ］、［Ｄ］に入れるのに、最も適当と思われるものを、それぞれ次のなかから選べ。

Ｂ　①　教訓的　②　感覚的　③　現実的　④　短絡的　⑤　意識的

Ｄ　①　危機感　②　嫌悪感　③　不快感　④　失望感　⑤　違和感

問３　傍線㋐の「『キャラ化』の感覚」の説明として、最も適当と思われるものを、次のなかから選べ。

①　現実社会に生きる自分と、仮想現実社会の中のアニメ化した自分との二重人格性を使い分けて生きること。
②　現実社会に生きる人間よりも、仮想現実社会の中のキャラクターの方に親しみやリアリティを感じること。
③　キャラクターを愛する自分とキャラクターとが一心同体となり現実感覚から乖離していく状態を悟ること。
④　アニメのヒーローと強い絆で結ばれる過程で、そのキャラクターからの身体的精神的支配を自覚すること。
⑤　アニメのヒーローが登場人物を守るように、自分も現実の父親や親友達から守られたい気持ちを持つこと。

問４　傍線㋑の「仮想現実への親和性」の具体例として、最も適当と思われるものを、次のなかから選べ。

①　子どもたちが、現実の父親や親友よりもマンガやアニメのなかのキャラクターの方に安心感を覚えること。
②　子どもたちが、現実とヴァーチャル世界との区別がつかなくなってゲーム感覚で重大な犯罪を起こすこと。
③　作家の新井素子が、「アニメやマンガ世界の仮想現実」を「生身の現実」に置き換えて小説化したこと。
④　多くの人々が、対面でのコミュニケーションに不快感をもち、電話やメールを多用するようになったこと。
⑤　多くの人々が、テレビで見た九・一一事件のニュース映像に恐怖を感じて絶望感を抱くようになったこと。

問５　本文の内容に合致するものを、次のなかから二つ選べ。

①　戦後に生まれた日本人は、現実を情報としてしか捉えられずしかも意図的に選別されたデータに依存する傾向にある。
②　戦後に生まれた日本人は、マンガや、アニメやキャラクターたちと精神的な絆を結ぶことで心に負った傷を癒してきた。
③　戦後に生まれた日本人は、コミュニケーションの手段を対面からメールに替え閉ざされた社会を生きるようになった。

© RECRUIT HOLDINGS
本サービスに関する知的財産権その他一切の権利は著作権者に帰属します。
また本サービスに掲載の全部または一部につき無断複製・転載を禁止します。

④　インターネットの仮想現実社会の中に生き、そうした「私」にアイデンティティさえ感じる人々が増える傾向にある。

⑤　多くの日本人は、マスコミがステレオタイプな論調で多くの事件を報じた結果、仮想現実世界に逃避するようになった。

⑥　多くの日本人は、現実世界が確固たるものとして信じられた時代に、多くの事件はヴァーチャル世界で起きると考えた。

⑦　多くの日本人は、高度情報化の包囲網が生活レベルにまで及んだ結果、現実社会での対人関係の構築が容易になった。

Ⓒ RECRUIT HOLDINGS
本サービスに関する知的財産権その他一切の権利は著作権者に帰属します。
また本サービスに掲載の全部または一部につき無断複製・転載を禁止します。

第二十四講　知識モノ解説

語句

ステレオタイプ（ステロタイプ）→紋切型・判で押したような定型

射幸心＝しゃこうしん→賭け事のような偶然的成功を当てにする感情

恣意＝しい→ほしいままに・好きなように　類義語　随意＝ずいい　任意＝にんい

常軌を逸した＝じょうきをいっした→常道、常識から外れた

ヒエラルキー（ヒエラルヒー／ハイアラーキー）→上下関係・ピラミッド型階層差

© RECRUIT HOLDINGS
本サービスに関する知的財産権その他一切の権利は著作権者に帰属します。
また本サービスに掲載の全部または一部につき無断複製・転載を禁止します。

復習問題　第二十四講

次の傍線部にあたる漢字を、次の各選択肢から選びなさい。

（ア）ザンニンな犯罪を起こす　①任　②認　③仁　④忍　⑤人

（イ）シャコウ心を煽るゲーム　①公　②幸　③交　④高　⑤講

（ウ）ゲームギョウカイへの批判　①会　②階　③快　④界　⑤戒

（エ）高度情報化のホウイ網の中　①方　②砲　③胞　④放　⑤包

（オ）戦後のイッカンした流れ　①完　②貫　③環　④間　⑤巻

（カ）一般の生活にシントウした　①進　②侵　③浸　④深　⑤芯

（キ）何者かにシイ的に加工された　①誌　②思　③史　④志　⑤恣

（ク）出版社のヘンシュウ者　①修　②集　③収　④拾　⑤衆

（ケ）イヤオウなく直面する　①応　②追　③欧　④負　⑤王

（コ）ジョウキを逸した犯行　①基　②規　③気　④機　⑤軌

© RECRUIT HOLDINGS
本サービスに関する知的財産権その他一切の権利は著作権者に帰属します。
また本サービスに掲載の全部または一部につき無断複製・転載を禁止します。

第二十四講　情報化社会論その2

《本文の対比構造》

主役

現代日本＝「キャラ化」・高度情報化社会＝アニメや漫画やキャラクターに現実世界以上の親近感・仮想現実の日常化

主な対比

比較相手その1

現実世界
＝現実の父親や親友・直接対面の関係

小さな対比

比較相手その2

かつてのマスコミの論調
＝現実とゲーム世界の混同が犯罪を招く

© RECRUIT HOLDINGS
本サービスに関する知的財産権その他一切の権利は著作権者に帰属します。
また本サービスに掲載の全部または一部につき無断複製・転載を禁止します。

《解説》

問１《接続語空欄補充・選択肢》

Ａは、順接であり、さらに詳しく言えば「因果関係」を導きます。「リアリティを感じた」したがって「作品化しようと考えた」ということです。Ｃは逆接です。より表現を適切なものに改めればということです。Ｅは、「別の人格」「キャラとしての私」が「言い換え」ですから①「いわば」と決まります。

問２《キーワードに関わる空欄補充・選択肢》

Ｂは「比較相手その２」にあたるマスコミの論調を批判的に評している部分です。「いかにも」「ステレオタイプ（紋切型・いつも同じ）」は褒め言葉ではなくネガティブ評価です。「よく考えもせず百万回連呼されているぞ」と。したがって④「短絡的」が正解。Ｄは「仮想現実⇔親和性・親近感・安心感」と「現実⇔?」という好対照をなすものです。したがって「嫌悪感」「不快感」より⑤「違和感」が完全解答です。すっかり日常化しているということですから「好き嫌い」「快不快」の次元以上だということです。

問３《傍線部説明・選択肢》

メインメッセージです。②が正解。①は「使い分け」が日常的になじみという本文の主旨に反します。記述に反する誤りです。かといって③の「一心同体」は行き過ぎです。寝ても覚めてもいつもコスプレか！　さらに「悟る」も×です。ともに記述に反する誤りです。④の「支配」もおかしいですね。アニメキャラが憑依（ひょうい）して私たちをあやつるのか、怖いよ！　⑤は、「現実の父親や親友達から」が×です。これでは虐待やイジメが疑われます。そうではなく、現実より親近感を感じるということです。

問４《傍線部理解・選択肢》

こちらも問３とほぼ同内容です。①が正解。対比がわかれば、長い文章も実はシンプルだと了解できると思います。②は「犯罪」が×。これでは「比較相手その２」を答えており、対比混乱の誤りをたちまち構成してしまいます。③は「生身の現実」

© RECRUIT HOLDINGS
本サービスに関する知的財産権その他一切の権利は著作権者に帰属します。
また本サービスに掲載の全部または一部につき無断複製・転載を禁止します。

重視ですから、当然対比混乱の誤りですね。④は因果関係が本文とは逆です。「対面でのコミュニケーションに不快」と「電話やメールを多用」では、前者が後、後者が先です。記述に反する誤りです。⑤は「絶望感」が誤りです。九・一一も「情報」「仮想現実」のように受け止めてしまうということですから、「希望⟷絶望」というような対比ではありません。正しい対比喪失の誤りです。

問５《主題理解・選択肢》

①の「現実を情報としてしか捉えられず」は、一瞬「しか」は不当な限定ではないかと疑われますが、本文にもちゃんとその通り書いてありますから、ＯＫです。正解です。②「心に負った傷を癒して」が×です。温泉か！　センチメンタルジャーニーか！　キャラが現実世界より安心でなじみやすいといっているだけで、そこに何らかの薬理効果があるわけではありません。記述に反する誤りです。③は「閉ざされた社会」が×です。開かれた社会との対比ではないよね。これぞ正しい対比喪失の誤りの典型です。④は正解です。⑤は「結果」でつながれている前後の因果関係が記述に反する誤りです。さらに「マスコミの論調」という比較相手と筆者の「仮想現実」とを混ぜた対比混乱の誤りです。⑥もかつてのマスコミの論調を記していますが、「事件（犯罪）」は「ヴァーチャル世界で」ではなく、「現実世界で」起こると心配されたのです。記述に反する誤りです。⑦は「高度情報化」と「現実社会での対人関係」をごちゃまぜにした、対比混乱の誤りです。「しらじらしー！」と最後に叫びましょう。

模範解答

問１　Ａ＝⑨　Ｃ＝⑦　Ｅ＝①　問２　Ｂ＝④　Ｄ＝⑤　問３＝②　問４＝①　問５＝①④（順不同）

これで本講座の全問です。よくやりとげました。立派です。各文章は、それぞれのテーマ（日本文化論とか科学論とか）のモデル文章です。良質な読書資料として再度お読みください。

© RECRUIT HOLDINGS
本サービスに関する知的財産権その他一切の権利は著作権者に帰属します。
また本サービスに掲載の全部または一部につき無断複製・転載を禁止します。

復習問題解答　第二十四講

（ア）④　（イ）②　（ウ）④　（エ）⑤　（オ）②
（カ）③　（キ）⑤　（ク）②　（ケ）①　（コ）⑤

解答漢字一覧

（ア）残忍　（イ）射幸　（ウ）業界　（エ）包囲　（オ）一貫
（カ）浸透　（キ）恣意　（ク）編集　（ケ）否応　（コ）常軌

© RECRUIT HOLDINGS
本サービスに関する知的財産権その他一切の権利は著作権者に帰属します。
また本サービスに掲載の全部または一部につき無断複製・転載を禁止します。